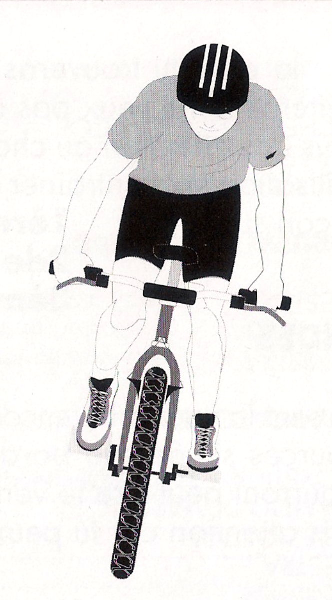
MOUNTAIN BIKE RACER



INTRODUCCIÓN



Falta poco para el campeonato mundial de *Mountain Bikes* y tu osadía te permite participar en esta dura prueba através de 8 países con la esperanza de clasificarte y quizás, si entrenas fuerte, podrás incluso llegar en primera posición y ganar el campeonato.

EL JUEGO

Deberás competir en 10 circuitos distintos e intentar clasificarte entre los cinco primeros; si llevas demasiada diferencia de tiempo con el último corredor de la general, serás descalificado inmediatamente.
Antes de empezar cada prueba, tendrás la oportunidad de escoger la *mountain bike* más adecuada al circuito, por lo cual es aconsejable estudiar las características del mismo.
También sería conveniente efectuar una vuelta de reconocimiento al circuito para comprobar la dificultad del mismo, el tiempo que has tardado y el tiempo de tus oponentes.
Si consideras que tu récord no es suficiente, podrás entrenar hasta conocer bien todo el recorrido.
En la pista encontrarás numerosos obstáculos que deberás esquivar si no quieres que una dolorosa caída te retrase.
Pon especial atención al cambio de marchas, porque un

inadecuado uso del mismo te provocará mayor cansancio. Utilízalo de la siguiente forma:

1ª marcha para subidas
2ª marcha para rectas
3ª marcha para bajadas

AYUDAS

Durante la carrera te encontrarás una serie de personajes y varias fuentes situados en el borde de la pista. Si te detienes ante ellos es posible que te proporcionen ayudas para aliviar tu cansancio pero actúa con cautela porque quizás te encuentres con alguna sorpresa.

CONTROLES

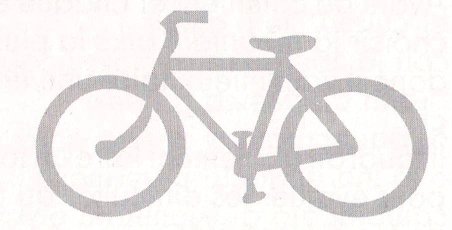
ACELERAR...
FRENAR...
IZQUIERDA.......................................
DERECHA..
SELECCIONAR...................................
CAMBIO MARCHAS...........................
(JOYSTICK Y TECLAS REDEFINIBLES)

TECLAS PREDEFINIDAS

ARRIBA.................................... Q
ABAJO..................................... A
IZQUIERDA............................. O
DERECHA................................ P
FUEGO ....SPACE
ARRIBA o ABAJO + FUEGO

MARCADOR

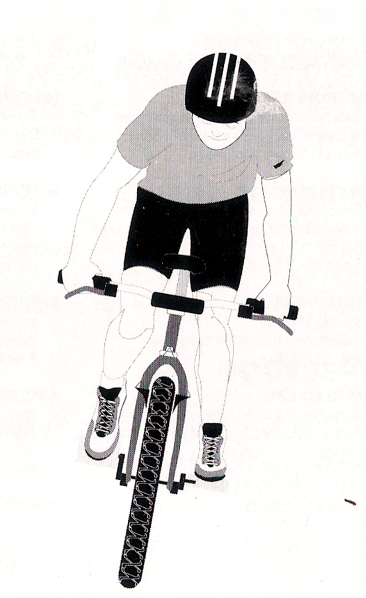
IZQUIERDA:	Icono de cansancio
CENTRO:	Indicadores marchas
DERECHA:	Indicador tiempo



EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA:	ENRIQUE VIVES
GRAFICOS:	GLAM ESTUDI & OSCAR VIVES
PANTALLA DE CARGA:	GLAM ESTUDI
PRODUCCION:	ALBERT BALDRICH

INTRODUZZIONE



Manca poco all'inizio del campionato di *Mountain Bikes* e la tua audacia ti permette di partecipare a questa dura prova attraverso 8 Paesi con la speranza di classificarti e, chissá, se ti alleni con impegno, potresti arrivare in prima posizione e vincere il campionato.

LA GARA

Dovrai Competere in 10 circuiti diversi e cercare di classificarti fra i primi 5; se resti troppo indietro rispetto all'ultimo corridore della classifica generale sarai squalificato immediatamente.
Prima di cominciare ogni prova, ti sará data la possibilitá di scegliere la *mountain bike* puú adatta al circuito, perció ti consigliamo di studiare le caratteristiche di quest'ultimo.
Sarebbe, inoltre, conveniente effettuare un giro di prova del circuito per stabilirne la difficoltá, misurare il tempo impiegato e quello impiegato dai tuoi opponenti.
Se ritieni che il tuo record non è sufficiente puoi allenarti fino a conoscere bene tutto il percorso.
Sulla pista troverai numerosi ostacoli che dovrai schivare per evitare una dolorosa caduta che ti farà ritardare.
Presta speciale attenzione al cambio di marcia perchè un suo uso inadeguato ti causerà maggior fatica.

Utilizzalo nel modo seguente:

1a marcia per la salita
2a marcia per la pianura
3a marcia per la discesa

CONSIGLI

Durante la gara incontrerai una serie di personaggi e varie fonti situati al lato della pista. Se ti fermi davanti a loro è possibile che ti aiutino ad alleviare la fatica peró agisci con cautela perchè è possibile che ti riservino qualche sorpresa.

CONTROLLI	**TASTI**	
ACCELERARE..	SU	Q
FRENARE...	GIÙ..	A
SINISTRA..	SINISTRA................................	O
DESTRA..	DESTRA...................................	P
SELEZIONARE.....................................	SPARO	SPACE
CAMBIO DI MARCIA............................	SU o GIÙ + SPARO	

(JOYSTICK E TASTI RIDEFINIBILI)

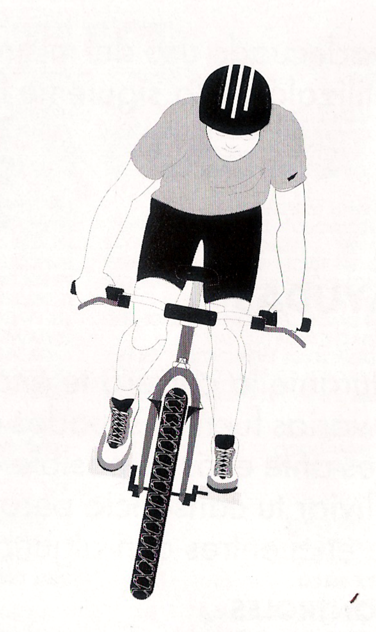
MARCATORE

SINISTRA:	Icono della fatica
CENTRO:	Indicatori di marcia
DESTRA:	Indicatore del tempo

GRUPPI DI DISEGNO

PROGRAMMA:	ENRIQUE VIVES
GRAFICI:	GLAM ESTUDI & OSCAR VIVES
SCHERMO DA CARICO:	GLAM ESTUDI
PRODUZIONE:	ALBERT BALDRICH

INTRODUCTION



Il manque peu de temps pour que commence le championnat mondial de *Mountain Bikes* et ton entrain te permet de participer à cette dure course à travers 8 pays avec l'espoir de te classifier et peut-être, si tu suis un fort entraînement, tu pourras même arriver en première position et gagner le championnat.

LE JEU

Tu devras te mesurer dans 10 circuits différents et essayer de rester classé parmi les cinq premiers, si ton temps a beaucoup d'écart avec le dernier coureur de la générale, tu seras immédiatament hors classement.
Avant de commencer chaque épreuve, tu auras la possibilité de choisir la *mountain bike* la plus qui convient le mieux au circuit, donc il vaut mieux faire une étude des caractéristiques de celui-ci.
Il faudrait également faire un tour de reconnaissance sur le circuit pour évaluer les difficultés qu'il comporte, ton temps et le temps de tes adversaires.
Si tu considères que ton record n'est pas suffisant tu pourras suivre un entraînement jusqu'à ce que tu connaisses bien tout le parcours.

Sur la piste tu trouveras de nombreux obstacles que tu devras éviter si tu ne veux pas qu'une mauvaise chute te retarde. Fais très attention au changement de vitesses car une mauvaise utilisation peut entraîner une plus grande fatigue. Utilise-les de la façon suivante:

1ère pour les montées
2de pour les parcours en ligne droite
3ème pour les descentes

AIDES

Durant la course tu rencontreras certains personnages et plusieurs sources situées au bord de la piste. Si tu t'arrêtes en face ils pourront peut-être te venir en aide pour alléger ta fatigue mais fais attention car tu peux avoir quelques surprises.

CONTRÔLES		TOUCHES
ACCÉLÉRATION	EN HAUT	Q
FREIN	EN BAS	A
GAUCHE	GAUCHE	O
DROITE	DROITE	P
SELECTIONNER	TIR	SPACE
CHANGEMENT DE VITESSES	EN HAUT o EN BAS + TIR	

(JOUSTICK ET TOUCHES REDÉFINISSABLES)

MARQUEUR

GAUCHE: Icone de fatigue
CENTRE: Indicaturs des vitesses
DROITE: Indicateur du temps

EQUIPE DE DESIGN

PROGRAMME: ENRIQUE VIVES
GRAPHIQUES: GLAM ESTUDI & OSCAR VIVES
ECRAN DE CHARGE: GLAM ESTUDI
PRODUCTION: ALBERT BALDRICH

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K
- Rebobina la cinta hasta el principio
- Teclea LOAD " " y pulsa ENTER
- Pulsa PLAY en el cassette

SPECTRUM +2, +3
- Rebobina la cinta hasta el principio
- Selecciona la opción cargador y pulsa ENTER
- Pulsa PLAY en el cassette

SPECTRUM DISCO
- Inserta el disco
- Selecciona la opción cargador
- Pulsa ENTER

AMSTRAD CPC
- Rebobina la cinta hasta el principio
- Pulsa CONTROL y ENTER simultáneamente
- Pulsa PLAY en el cassette

AMSTRAD DISCO
- Inserta el disco
- Teclea RUN "DISCO"
- Pulsa ENTER

MSX
- Rebobina la cinta hasta el principio
- Teclea RUN " CAS :
- Pulsa PLAY en el cassette

MSX DISCO
- Inserta el disco
- Teclea RUN"DISCO
- Pulsa ENTER

PC
- Inserta el disco
- Teclea DISCO
- Pulsa ENTER

KEFER S.C.P. GARANTIZA TODOS SUS PRODUCTOS CONTRA CUALQUIER FALLO O DEFECTO DE FABRICACIÓN, GRABACIÓN O CARGA.
POR FAVOR, LEA CON ATENCIÓN LAS INSTRUCCIONES DE CARGA.
SI POR ALGÚN MOTIVO TIENE DIFICULTAD EN HACER FUNCIONAR EL PROGRAMA Y CREE QUE EL PRODUCTO ES DEFECTUOSO, DEVUÉLVALO DIRECTAMENTE A KEFER.

INSTRUZIONI DI CARICA

SPECTRUM 48K
- Riavvolgere il nastro sino al principio
- Digitare LOAD " " e premere ENTER
- Premere PLAY sul mangia nastri

SPECTRUM +2, +3
- Riavvolgere il nastro sino al principio
- Selezionare l'opzione caricamento e premere ENTER
- Premere PLAY sul mangia nastri

SPECTRUM DISCO
- Inserire il disco
- Selezionare l'opzione di caricamento
- Premere ENTER

AMSTRAD CPC
- Riavvolgere il nastro sino al principio
- Premere CONTROL e ENTER simultaneamente
- Premere PLAY sul mangia nastri

AMSTRAD DISCO
- Inserire il disco
- Digitare RUN "DISCO"
- Premere ENTER

MSX
- Riavvolgere il nastro sino al principio
- Digitare RUN " CAS :
- Premere PLAY sul mangia nastri

MSX DISCO
- Inserire il disco
- Digitare RUN " DISCO
- Premere ENTER

PC
- Inserire il disco
- Digitare "DISCO
- Premere ENTER

KEFER S.C.P. GARANTISCE TUTTI I SUOI PRODOTTI CONTRO QUALSIASI DIFETTO O ERRORE DI FABBRICAZIONE, REGISTRAZIONE O CARICAMENTO.
PER FAVORE, LEGGERE ATTENTAMENTE LE INSTRUZIONI DI CARICAMENTO.
SE PER QUALSIASI MOTIVO HA DELLE DIFFICOLTÀ A FAR FUNZIONARE IL PROGRAM- MA E CREDE CHE IL PRODOTTO SIA DIFETTUOSO, RESTITUIRLO DIRETTAMENTE A KEFER.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

SPECTRUM 48K
- Rebobine la bande jusqu'au début
- Ecris LOAD " " et fais ENTER
- Presse PLAY sur la cassette

SPECTRUM +2, +3
- Rebobine la bande jusqu'au dèbut
- Sélectionne l'option charge et presse ENTER
- Presse PLAY sur la cassette

SPECTRUM DISQUE
- Insère le disque
- Sélectionne l'option charge
- Presse ENTER

AMSTRAD CPC
- Rebobine la bande jusqu'au début
- Presse CONTROL et ENTER simultanément
- Presse PLAY sur la cassette

AMSTRAD DISQUE
- Insère le disque
- Ecris RUN "DISCO"
- Presse ENTER

MSX
- Rebobine la bande jusqu'au début
- Ecris RUN " CAS :
- Presse PLAY sur la cassette

MSX DISCO
- Insère le disque
- Ecris RUN " DISCO
- Presse ENTER

PC
- Insère le disque
- Ecris DISCO
- Presse ENTER

KEFER S.C.P. GARANTI TOUS SES PRODUITS CONTRE N'IMPORTE QUELLE DÉFAILLANCE OU DÉFAUT DE FABRICATION, ENREGISTRAMENT ET CHARGEMENT.
LISEZ ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CHARGE.
SI POUR UNE RAISON QUELCONQUE VOUS AVEZ DES DIFFICULTÉS À FAIRE FONCTIONNER LE PROGRAMME ET VOUS PENSEZ QUE LE PRODUIT EST DÉFECTUEUX, RENVOYEZ-LE DIRECTEMENT À KEFER.